

Manuel d'utilisation

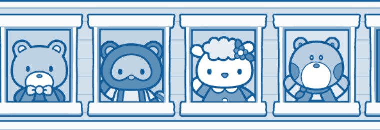


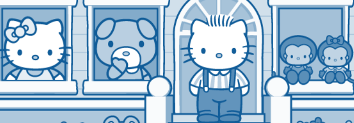




Hello Kitty
Une journée avec Kitty et ses amis !







TABLETTE ÉDUCATIVE MULTIMÉDIA





Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous savons combien l'apprentissage de la lecture est une étape importante dans le développement de l'enfant.*

*Avec **Storio 2**™, il va pouvoir s'initier à la lecture de manière ludique et dynamique grâce à des histoires animées.*

*Chaque titre **Storio 2**™ contient une histoire entraînante à lire et à écouter, un mini-dictionnaire permettant de voir une définition de certains mots de l'histoire, 3 activités de création et 3 jeux amusants mettant en scène les héros préférés de l'enfant.*

*La tablette interactive **Storio 2**™ permet également de prendre ou de visionner des photos, de faire ou de lire des vidéos et de développer sa créativité.*

***VTech®** propose une large gamme de titres spécialement développés pour **Storio 2**™. Le contenu de chaque titre, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **Storio 2**™ vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **Hello Kitty – Une journée avec Kitty et ses amis !** de **VTech®**. Félicitations !

Découvre une histoire passionnante, 3 jeux amusants et 3 activités créatives en compagnie de Kitty et de tous ses amis !

CONTENU DE LA BOÎTE

1.Le jeu éducatif **Hello Kitty – Une journée avec Kitty et ses amis !** de **VTech®**

2.Le manuel d'utilisation

3.Un bon de garantie

ATTENTION ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

WARNING! All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

1. POUR COMMENCER À JOUER...

1.1. Choisir un jeu

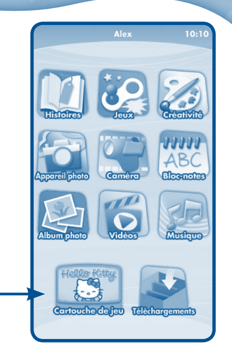
Étape 1 : insérer la cartouche de jeu

- Vérifie que la tablette est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insère le jeu éducatif **Hello Kitty – Une journée avec Kitty et ses amis !** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuie sur le bouton **Marche** de la tablette pour commencer à jouer.



Étape 2 : sélectionner l'icône du jeu

Touche l'icône du jeu pour accéder au contenu de la cartouche.



Icône du jeu

Étape 3 : choisir un mode de jeu

La cartouche contient 3 modes de jeu : **Histoire, Jeux** et **Créativité**.

Histoire : découvre l'histoire de Kitty et ses amis « La fête surprise » tout en regardant les animations. Tu pourras découvrir le sens de certains mots de l'histoire en touchant les mots surlignés dans le texte.

Jeux : accompagne Kitty et ses amis dans 3 jeux amusants : **Du gâteau !, Tours de magie** et **Ça swingue !**

Créativité : réalise tes propres cartes de vœux, prends des photos originales et crée de jolis cadres.

1.2. Musique de fond

Tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond en touchant l'icône de la note de musique.



Musique activée/désactivée

1.3. Téléchargements

Connecte **Storio 2**™ à l'application **Explor@ Park** pour télécharger des jeux, des histoires supplémentaires et de nouveaux thèmes. Touche l'icône **Téléchargements** pour accéder au contenu téléchargé.

Consulte le manuel d'utilisation de **Storio 2**™ pour plus de détails.

2. ACTIVITÉS

2.1. Histoire



Dans l'index, tu peux choisir de commencer l'histoire depuis le début ou à la page de ton choix, en faisant défiler les pages grâce aux flèches à l'écran.

Touche l'icône **Tutoriel** en bas à droite de l'écran pour avoir quelques conseils pour profiter pleinement de l'histoire.

Touche l'icône **Mots surlignés** en bas à gauche de l'écran pour choisir d'activer ou de désactiver la définition de certains mots de l'histoire.



Dans l'histoire, touche l'écran pour interrompre la narration et entrer en mode **Jeu libre**. En mode **Jeu libre**, tu peux toucher les mots de l'histoire pour les entendre prononcés individuellement, toucher les mots surlignés pour entendre leur définition, ou toucher les personnages à l'écran pour voir des animations et entendre des voix et des sons rigolos.

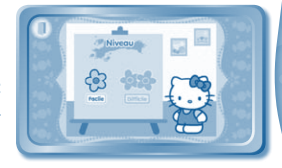
Si tu ne touches pas l'écran pendant un moment, tu passeras directement à la page suivante.

Touche l'écran et déplace ton doigt vers la droite ou vers la gauche pour changer de page.

Touche l'icône pour écouter la page à nouveau.

Touche l'icône pour revenir à l'index.

2.2. Jeux



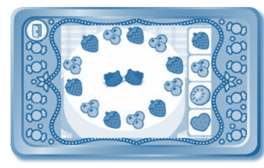
Découvre 3 jeux amusants mettant en scène Kitty et ses amis.

Après avoir sélectionné un jeu, tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une fleur) ou difficile (représenté par deux fleurs). Touche le niveau de difficulté que tu souhaites pour le sélectionner.

Contenu éducatif des jeux

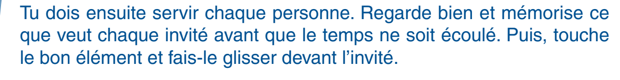
Du gâteau !	Couleurs, formes, catégorisation, mémoire
Tours de magie	Nombres, calcul, logique
Ça swingue !	Instruments de musique, observation

Du gâteau !



Il n’y a pas d’anniversaire sans gâteau !

Aide Kitty à décorer le gâteau. Écoute bien l’instruction. Puis touche le bon aliment en fonction de sa couleur, de sa forme ou de sa catégorie et fais-le glisser sur le gâteau. Tu pourras ensuite peaufiner ta décoration en déplaçant les différents aliments !





Tu dois ensuite servir chaque personne. Regarde bien et mémorise ce que veut chaque invité avant que le temps ne soit écoulé. Puis, touche le bon élément et fais-le glisser devant l’invité.

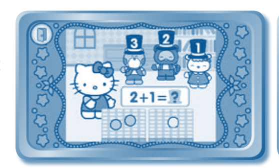
Objectif pédagogique : couleurs, formes, catégorisation, mémoire

- **Niveau facile :** il faut trouver le bon aliment en fonction de sa couleur ou de sa forme ; il y a moins d’invités à servir ; le nombre de choix possibles est plus limité.
- **Niveau difficile :** il faut trouver le bon aliment en fonction de sa catégorie ou de son nom ; il y a plus d’invités à servir ; le nombre de choix possibles est plus important.

Tours de magie

Vive la magie ! Aide Kitty à réaliser ses tours. Compte le nombre de balles ou résous l'addition puis touche l'assistant qui porte le bon chapeau.

Touche ensuite les pots et fais-les glisser par couleur du plus petit au plus grand.





Objectif pédagogique : nombres, calcul, logique



Niveau facile : il faut compter le nombre de balles ; il y a moins de pots à empiler.

Niveau difficile : il faut trouver le résultat de l'addition ; il y a plus de pots à empiler.

Ça swingue !

Kitty et ses amis veulent danser, mais ils ont besoin de musique pour ça ! Aide-les à monter un groupe ! Observe le dessin sur le tableau puis touche la personne qui tient le bon instrument.

Tout le monde est maintenant prêt à danser ! Lorsque la flèche apparaît, incline la tablette dans la même direction pour faire danser Kitty.





Objectif pédagogique : instruments de musique, observation



Niveau facile : il faut trouver le bon instrument parmi 2 choix possibles.

Niveau difficile : il faut trouver le bon instrument parmi 2 ou 3 choix possibles.

2.3. Créativité

Cartes de vœux

Touche **Nouvelle carte** pour commencer.



Sélectionne d'abord un décor pour ta carte.



Tu peux ensuite décorer la carte en déplaçant les éléments à l'endroit de ton choix.



Puis, choisis le message que tu veux ajouter. Tu peux aussi déplacer le message à l'endroit de ton choix et changer la couleur du message en sélectionnant une couleur.



Une fois la carte terminée, tu peux la sauvegarder dans la **Galerie**.

Dans la **Galerie**, touche la carte de ton choix pour la regarder. Ensuite, touche la carte pour l'ouvrir ou la fermer.

Pour supprimer une carte, touche l'icône de la corbeille, puis la carte en question.

Note : tu peux aussi sauvegarder les cartes de vœux que tu as créées sur une carte SD (vendue séparément) pour pouvoir les imprimer depuis un ordinateur.



L’album de Kitty

Crée de jolis cadre pour y mettre tes photos.

D’abord, touche un cadre pour le sélectionner.



Puis décore-le en disposant les éléments à l’endroit de ton choix. Lorsque tu as fini, touche la coche pour valider. Tu peux ensuite ajouter une photo à ton cadre.



Les photos que tu as choisi de mettre dans un cadre sont enregistrées dans la **Galerie photo**, où tu pourras les regarder.

Pour supprimer un cadre ou une photo encadrée, touche l’icône de la corbeille, puis le cadre ou la photo en question.



Note : si tu as choisi d’utiliser une photo qui se trouve sur une carte SD (vendue séparément), cette même carte SD doit être insérée dans la console pour que la photo puisse être visionnée dans la **Galerie photo**. Sinon, le cadre apparaîtra sans photo.

Les photos de Kitty

Dans cette activité, tu peux prendre des photos et y ajouter des cadres et des tampons tirés de l'univers de Hello Kitty ! Touche **Studio photo** pour commencer.

Tu pourras ensuite voir les photos que tu as prises dans la **Galerie**.



3. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Storio 2™**, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque **Storio 2™** n'est pas utilisé pendant une longue période.
- Ranger **Storio 2™** et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

4. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que **Storio 2™** est éteint lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si **Storio 2™** ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **Marche**, débranchez l'adaptateur ou retirez les piles. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur **Marche**. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de **Storio 2™**.

5. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Rendez-vous sur notre site internet www.vtech-jouets.com, rubrique « Assistance ».

Vous pouvez aussi nous écrire à l'adresse suivante :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

6. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.


Sanrio
License
Approved by SANRIO
LICENSED PRODUCT OF
VTech FR
©1976, 2012 SANRIO CO., LTD.


Sanrio Global Consumer Products
Sanrio
Europe


FR
2012 ©
VTech
Imprimé